

# USER'S MANUAL

**LAYDOCK**  
S.U.P.E.R

**MISSION STRIKER**

**MSX**



RAM16K以上  
2メガROM

**T&ESoft®**





▲イメージグラフィックス (ピクセル2で制作)

全編50以上の特殊処理と  
スーパーマップドグラフィックス。



★掲載のイメージグラフィックスは実際の製品には挿入されていません。

戦  
闘  
開  
始





## CONTENTS

MISSION1 プロローグ	3
ストーリー	4
ゲームをはじめる前に	6
MISSION2 スタート	9
1. プレイヤーの登録	10
2. 操作キー	12
3. プレイヤーの情報	12
4. 選択	13
5. ゲームの開始	14
6. パスワード	18
7. プレイヤーの変更	19
8. 操作キーの変更	20
MISSION3 ゲーム	21
1. 目的	22
2. 宇宙戦闘艇	22
3. シールドエネルギー	23
4. ドッキング	24
5. ウエポン	24
6. レベル	27
7. エネミー	28
8. パスワード	29
9. ステージ	29
10. インフォメーションボード	31
MISSION4 キー	33
1. ウィンドウでのキー操作	34
2. 文字入力時のキー操作	36
3. ゲーム中のキー操作	37
MISSION5 エピローグ	41
開発後記	42



## ● ご 注 意 ●

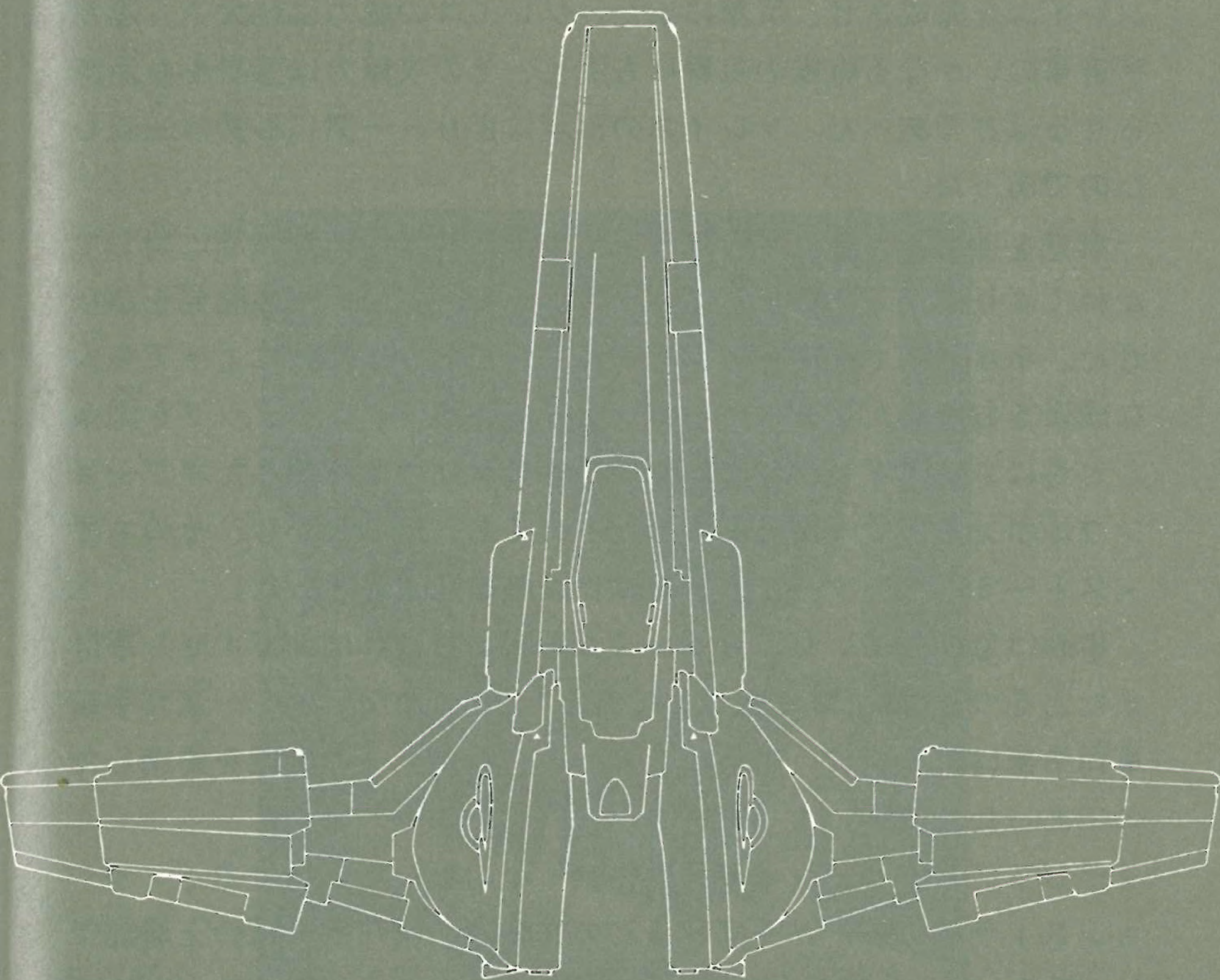
- ①このソフトウェアおよび取り扱い説明書は、その一部または全部を当社に無断で複写すること、およびレンタル業、もしくはそれに類似する行為に使用することは、禁止されています。
- ②このソフトウェアのサポートは、説明書に添付されているメンテナンスカードをお送りいただいた方のみを対象とさせていただきますので、メンテナンスカードは必要事項を記入の上、当社までご返送ください。
- ③取り扱い上の事故によって起動不可能になったロムカートリッジにつきましては、3,000円（送料・手数料込み）にて交換いたします。（要メンテナンスカード登録。）
- ④製品には万全を期しておりますが、万一当社の責任による不都合がありましたら、当社までご連絡ください。

株式会社 ティーアンドイーソフト



# MISSION 1

## プロローグ





## ストーリー

惑星<sup>わくせい</sup>ベイムートン<sup>だっかん さくせん</sup>奪還作戦（オペレーション・レイドック）を成<sup>せい</sup>功<sup>こう</sup>させた連邦宇宙軍<sup>れんぼう う ちゅうぐん</sup>は、これを機<sup>き</sup>に一斉反撃<sup>いっせいはんげき</sup>に転じ、ギルセン軍<sup>ぐん</sup>を追いつめて行った。意気<sup>いき</sup>上がる連邦宇宙軍<sup>れんぼう う ちゅうぐん</sup>は、優勢<sup>ゆうせい</sup>に戦い<sup>たたか</sup>を進め、ついにギルセン軍<sup>ぐん</sup>の本星<sup>ほんせい</sup>である惑星<sup>わくせい</sup>ゾンデ<sup>せま</sup>に迫ったのであった。

が、ギルセン軍<sup>ぐん</sup>もここで必死<sup>ひっし</sup>に反撃<sup>はんげき</sup>、ついには超巨大惑星基地<sup>ちょうきよ だい わくせい き</sup>・ソレイユ<sup>かんせい</sup>を完成<sup>かんせい</sup>させ、反撃<sup>はんげき</sup>に出た。ソレイユの威力<sup>いりよく</sup>は絶大<sup>ぜつだい</sup>で、連邦宇宙軍<sup>れんぼう う ちゅうぐん</sup>のいかなる戦艦<sup>せんかん</sup>の攻撃<sup>こうげき</sup>にも耐え、その攻撃力<sup>こうげきりよく</sup>は惑星<sup>わくせい</sup>をも消滅<sup>しょうめつ</sup>させるほどであった。ソレイユの出現<sup>しゅつげん</sup>により、一気に形勢<sup>けいせい</sup>は逆転<sup>ぎゃくてん</sup>したのであった。

事態<sup>じたい</sup>を重<sup>おも</sup>くみた連邦宇宙軍司令部<sup>れんぼう う ちゅうぐん し れい ぶ</sup>では、航空宇宙技術局<sup>こうくう う ちゅう ぎ じゆつきよく</sup>に対してかねてより要請<sup>ようせい</sup>していた、ネオ・ストーミーガンナー<sup>かい はつ い ぞ</sup>の開発<sup>かい はつ</sup>を急がせた。ネオ・ストーミーガンナーは、レイドック作戦<sup>さくせん</sup>によって多大<sup>た だい</sup>な成果<sup>せい か</sup>をおさめたストーミーガンナー<sup>かいりよう</sup>を改良<sup>かいりよう</sup>、パワーアップ<sup>は か</sup>を図るとともに、レイドック作戦<sup>さくせん</sup>においてその有効性<sup>ゆうこうせい</sup>を証明<sup>しょうめい</sup>したオプションウェポン<sup>いっ そうじゅうじつ</sup>をより一層充実<sup>いっ そうじゅうじつ</sup>させたものであった。しかし、そのネオ・ストーミーガンナーは、まだ試作段階<sup>し さく だん かい</sup>に過ぎ<sup>す</sup>なかった。

事態<sup>じたい</sup>は急迫<sup>きゅうはく</sup>していた。今<sup>いま</sup>ソレイユ<sup>たた</sup>を叩<sup>たた</sup>かなければ、ギルセン軍<sup>ぐん</sup>はまた力<sup>ちから</sup>をつけ、総反撃<sup>そうはんげき</sup>に転じるであろう。今<sup>いま</sup>しかない……連邦宇宙軍司令部<sup>れんぼう う ちゅうぐん し れい ぶ</sup>は、ついに、ネオ・ストーミーガンナーの出動<sup>しゅつどう</sup>を要請<sup>ようせい</sup>したのであった。

そして、“スーパーレイドック作戦<sup>さくせん</sup>”が始動<sup>し どう</sup>した。暗号名<sup>あん ごう めい</sup>“ミッションストライカー”<sup>よ</sup>と呼ばれるこの作戦<sup>さくせん</sup>は、連邦宇宙軍<sup>れんぼう う ちゅうぐん</sup>の上層部<sup>じょうそう ぶ</sup>でも一部<sup>いち ぶ</sup>の人間<sup>にんげん</sup>しか知ら<sup>し</sup>されず、秘密裡<sup>ひ みつ り</sup>のうちに進行<sup>しんこう</sup>していた。士官候補<sup>し かんこう ぼ</sup>学校<sup>がっこう</sup>より二人<sup>ふ たり</sup>の優秀<sup>ゆうしゅう</sup>な若者<sup>わかもの</sup>が選ば<sup>えら</sup>れ、人知れず激<sup>ひと し</sup>しい訓練<sup>はげ</sup>を受けていたが、急<sup>きゅう</sup>なこととて満足<sup>まんぞく</sup>な訓練<sup>くんれん</sup>も受け<sup>う</sup>られないまま、二人<sup>ふ たり</sup>の若者<sup>わかもの</sup>はネオ・ストーミーガンナーに乗り込<sup>の こ</sup>むことになった。

目標<sup>もくひょう</sup>は超巨大惑星基地<sup>ちょうきよ だい わくせい き</sup>・ソレイユ、そして惑星<sup>わくせい</sup>ゾンデにあるという



ギルセン<sup>ぐん き ち しん ぞう ぶ</sup>軍基地心臓部のコスモゾーンだ！

そこに待ち受けるものは何か？

それをつきとめ撃破<sup>げき は</sup>するのが、君たち<sup>きみ</sup>“ミッションストライカー”  
だ！！





## ゲームをはじめる前に

### ○はじめに

ゲームをはじめる前に、まず、このマニュアルをよくお読みください。

このゲームは、基本的にはシューティングゲームですが、RPCの要素（自分の機体が成長する）がありますので、マニュアルをよく読んでゲームの流れをつかんでからゲームをはじめるようにしてください。

また、「スーパーレイドック」というゲームのキー操作をすべて説明してある“MISSION 4 キー”という項目をもうけましたので、キー操作がわからなくなったときや、初めてプレイをする方は、ぜひともお読みください。

### ○ゲームに必要なもの

MSX本体……………RAM容量16K（キロバイト）以上のMSXまたはMSX 2。

CRT……………モニターテレビのことです。アナログマルチ端子を持ったものが望ましいですが、ビデオ端子またはRF入力でもかまいません。

ジョイスティック…一人でプレイするときはジョイスティックがなくてもプレイすることはできますが、二人でプレイをするときには、最低一本のジョイスティックが必要になります。ジョイスティックが二本あれば、二人ともジョイスティックでプレイすることも可能です。

### ○起動方法

最初にMSX本体とモニターテレビが正しくつながれているかどうか



か確認してください。

正常につながれていることを確認したら、ロムカートリッジをMSX本体に正しく差し込んで、MSX本体とモニターテレビの電源を入れてください。なお、MSX本体に電源が入っている状態のときは、ロムカートリッジの抜き差しは絶対に行わないでください（ロムカートリッジおよびMSX本体の故障の原因になります）。

しばらくすると、画面がきりかわり、デモがはじまります。

### ○ゲームで使用するキー

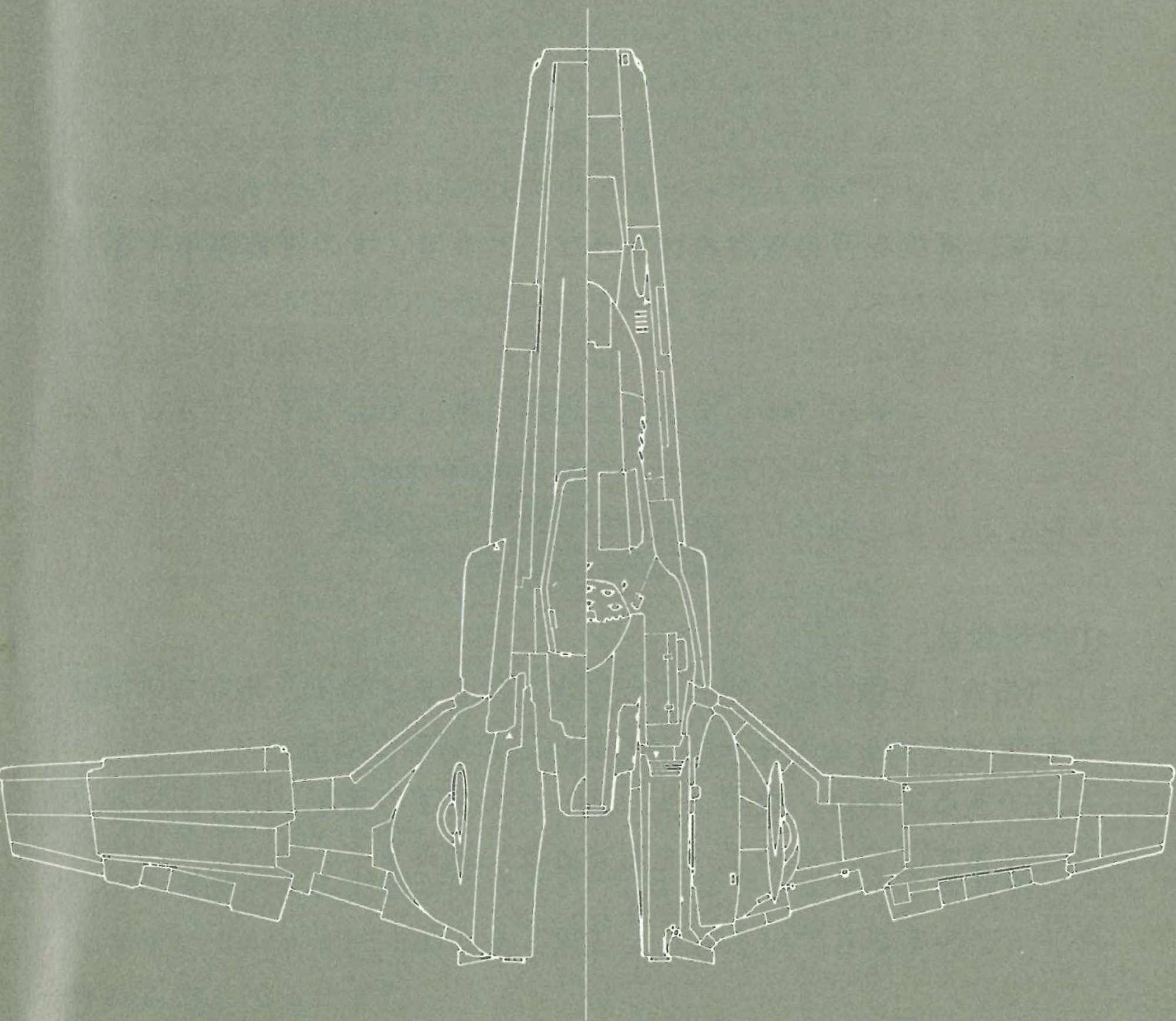
下の図を見て使用するキーを確認してください。ただし、下の図で描かれているキーボードはあくまで参考例であり、お持ちの実際のMSXのキーボードとは異なるところがあるかもしれません。なお、下の図では実際に使用するキーにだけ文字が書いてあり、ゲームで使わないキーには何も書いてありません。





# MISSION 2

スタート





## 1. プレイヤーの登録

電源を入れてしばらくして、デモが始まります。そのデモ中に、スペースキー（**SPACE**）またはリターンキー（**↵**）をおすと、下ののようなウィンドウ（窓）が画面にあらわれます。まず、二人のプレイヤーを登録しなければなりません。ここでは、プレイヤー1を登録します。初めてプレイする方は“NEW”を、以前にプレイしてパスワードを記録してある方は“LOAD”を選択してください。



以下、選択を行わなければならないときは、次の操作方法で選択を行ってください。

★カーソルキー（**↑**、**↓**）またはジョイスティックのレバーを上下にうごかして矢印（**➡**）を目的の場所に持って行ってください。そこで、スペースキー、リターンキーまたはジョイスティックのAボタンをおすと、選択したことになります。

### ①新規登録

“NEW”を選ぶと、次のようにきいてきますので、あなたの好きな名前8文字を必ずキーボードから入力してください。

入力できる文字は、数字（**0**～**9**）と大文字の英字（**A**～**Z**）だけとなります。リターンキーをおすと次に進みます。





## ②データロード

“LOAD”を選ぶと、下のようになりますので、あなたが以前書きとめたパスワード（14文字）を入力してください。このときパスワードがまちがっていると、もう一度入力しなければなりません。何かキーをおすともう一度パスワード入力になります。

何回入力してもおかしいときは、書きとめたときにまちがったということです。そのパスワードはもう使えなくなります。パスワードを書きうつすときには、くれぐれも慎重に行ってください。

パスワードが正常の場合は次に進みます。



## ③プレイヤー2の登録

プレイヤー1の登録が終ると、つづいてプレイヤー2の登録になります。プレイヤー1のときと同じようにきいてきますので、それぞれ入力してください。



## 2. 操作キー

次に、プレイヤーの操作するキーを決めなければなりません。具体的には、キーボードで操作するか、あるいはジョイスティックで操作するかということです。最初は、プレイヤー1の操作するキーで、下のよういきいてきます。キーボード、ジョイスティック1、ジョイスティック2の中からどれか一つを選んでください。



### ①プレイヤー2の操作

つづいて、プレイヤー2の操作するキーを選びます。プレイヤー1が選択したものは表示されませんので、二つのうちどちらかを選択してください。



## 3. プレイヤーの情報

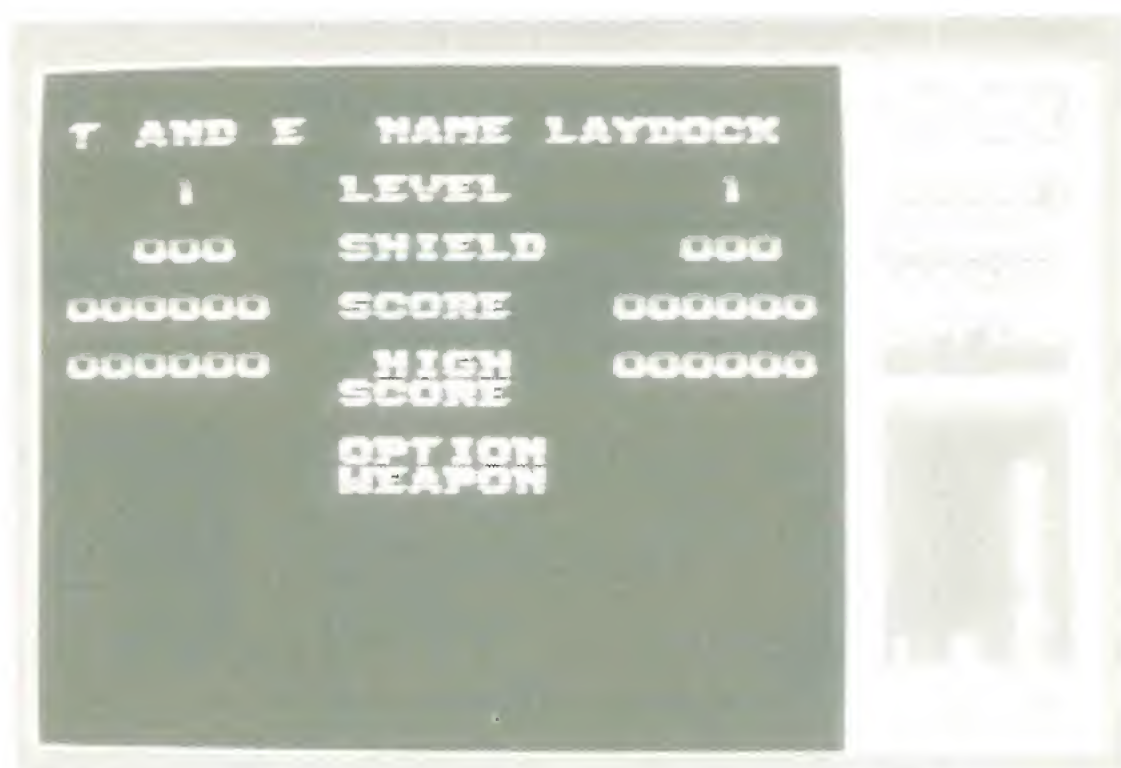
以上の設定が終ると、プレイヤーの情報が画面にあらわれます。次ページの写真を見てください。

一番上に二人のプレイヤーの名前が表示されています。以下順に、



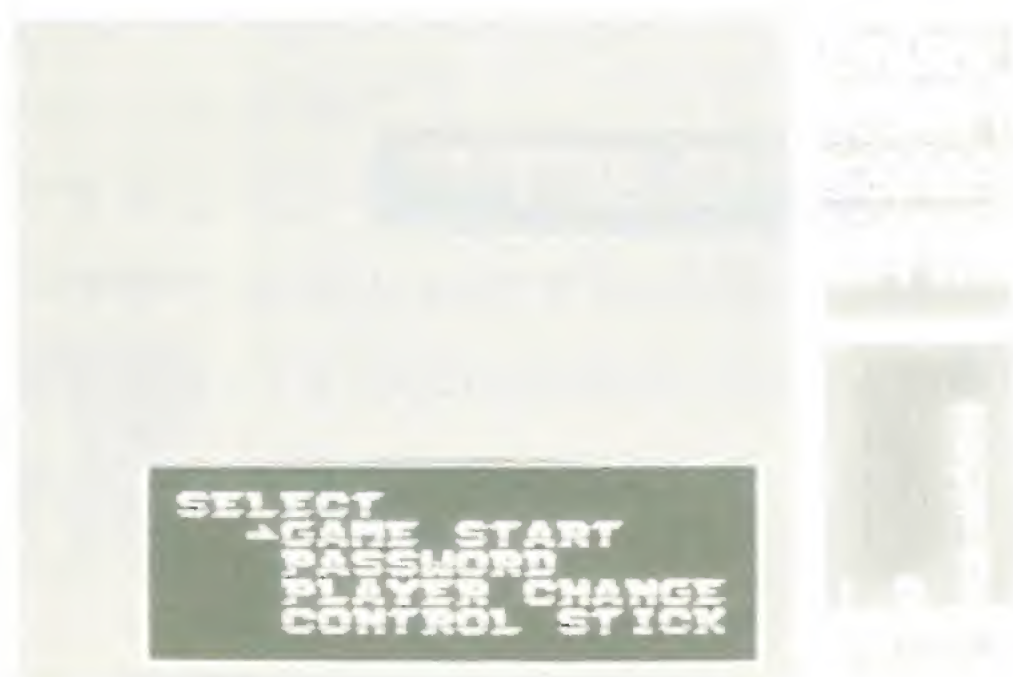
それぞれのプレイヤーの現在のレベル、シールドエネルギー、スコア、ハイスコア、使用可能なオプションウェポン等がつづきます。

ここで、スペースキーかリターンキーをおすと次に進みます。



#### 4. 選 択

下のようなウィンドウ(窓)があらわれますので、選択してください。  
ゲームをはじめるときは、“GAME START”を選んでください。また、パスワードを出したいときには“PASSWORD”を、プレイヤー（パイロットとコ・パイロット）を交替させたいときは“PLAYER CHANGE”を、操作キーを変更したいときは“CONTROL STICK”を、それぞれ選んでください。





## 5. ゲームの開始

ゲームをはじめますが、その前に各種の設定を行います。

### ①プレイヤーは何人ですか？

まず、一人プレイか二人プレイかを選択してください。



### ②どのステージからはじめるか

どのステージからはじめるかを選択します。ただし、それまでのプレイで征服した（最後までクリアーした）ステージのうち、任意のステージからはじめることができます。したがって、まだステージ2をクリアーしてない方はステージ1からしかはじめられませんので、ここは省略され次に進みます。

ここでは、カーソルキーの $\uparrow$ をおすとステージナンバーがふえ、カーソルキーの $\downarrow$ をおすとステージナンバーがへります。もちろん、ジョイスティックのレバーでも操作できます。

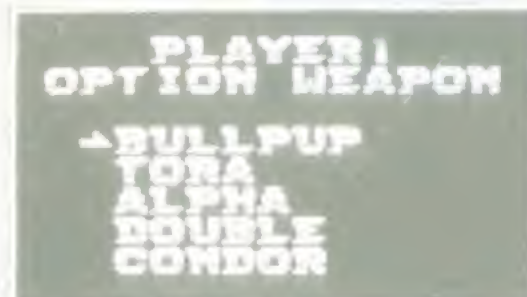




### ③オプションウエポンの選択

“①プレイヤーは何人ですか”で“1 PLAYER”を選んだときのみ選択しなければならないものです（もちろん、オプションウエポンが何も使用できなければここは省略され、次に進みます）。一人プレイでは、ゲーム中にオプションウエポンを変えることができませんので、各ステージの前にオプションウエポンを選択して、そのステージはずっとそのオプションウエポンで戦うことになります。そのステージの最後で、地上建造物を破壊しないと終了できないような場合もありますので、空中攻撃用のオプションウエポンを選択すると、クリアできないこともありえます。したがって、慎重に選択を行ってください。

また、二人でプレイしていて、そのうちのどちらかが撃墜された場合も残された一人はオプションウエポンの選択ができます。



### ④スピード

プレイヤーのレベルが上がると、プレイヤーの機のスPEEDを速くすることができるようになります。最高3段階に調節することができますので、そのうちのどれにするか選んでください。

ただし、レベルの低いうちはNORMALスピードだけですので、この選択画面は表示されず、ゲームがはじまります。





二人プレイのときは、さらに、プレイヤー2のスピードを選んでください。ここも、レベルの低いときは省略されます。



#### ⑤ゲームスタート

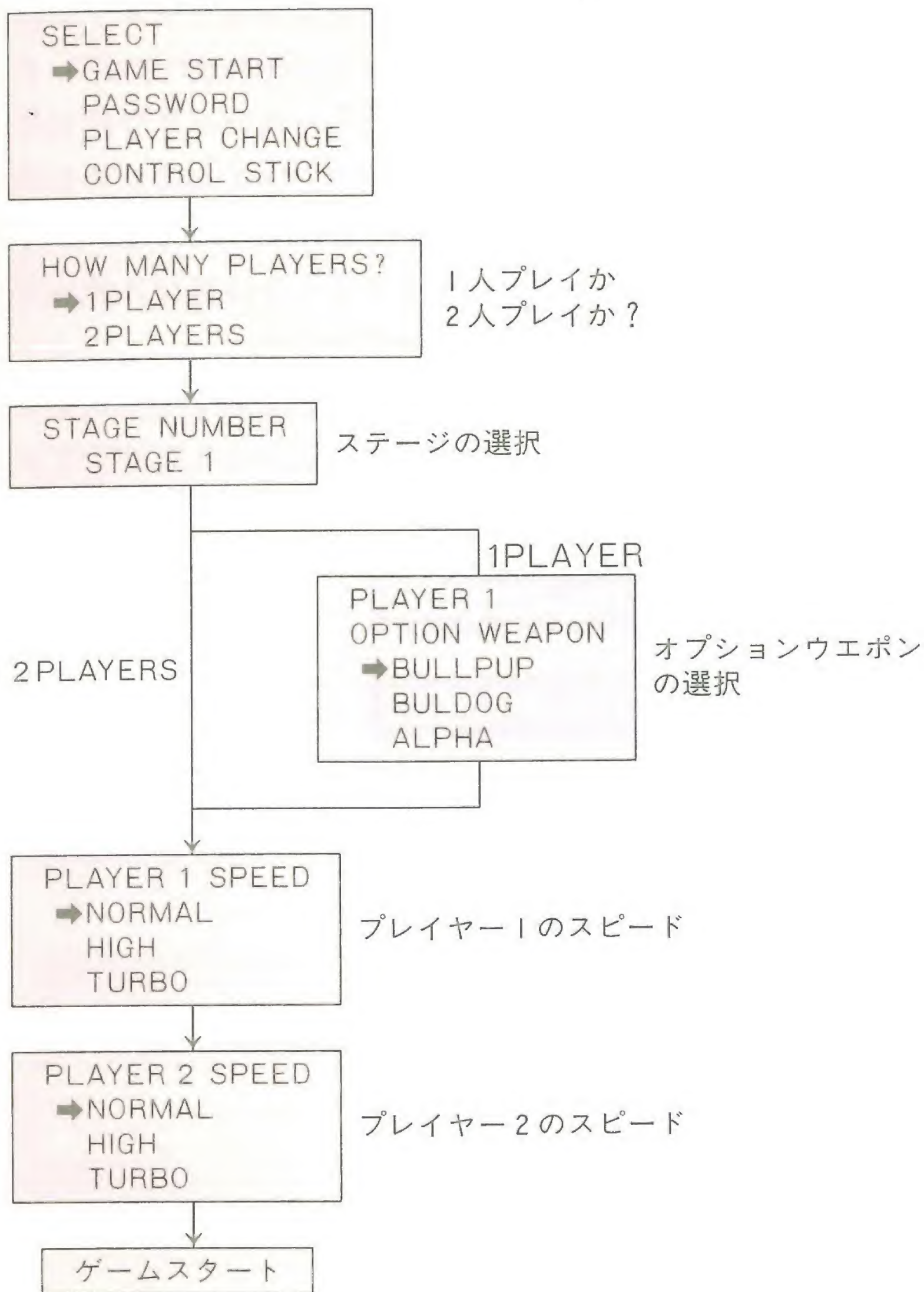
いよいよ“スーパーレイドック”のスタートです。頑張ってください。

一つのステージが終ると、一人プレイの場合は“③オプションウェポンの選択”に戻ります。二人プレイのときは“④スピード”に戻ることになります。なお、レベルが低いときは、すぐに次のステージへ進みます。

また、ゲームオーバーになると“3. プレイヤーの情報”に戻ります。



## ⑥設定の流れ





## 6. パスワード

“スーパーレイドック”は、一日で終るようなゲームではありません。したがって、パスワードという形で、それまでのデータをセーブすることができます。下のように表示されたパスワードをメモしておけば、次にプレイをするときに前回プレイしたときと同じレベルとオプションウエポンでゲームができます。ただし、いったんパスワードを出した場合、次にプレイするときは再びステージ1からはじめなければならないようになっています。

また、パスワードのうつし間違いには十分注意してください。うつし間違えると、そのパスワードは二度と使えなくなります。

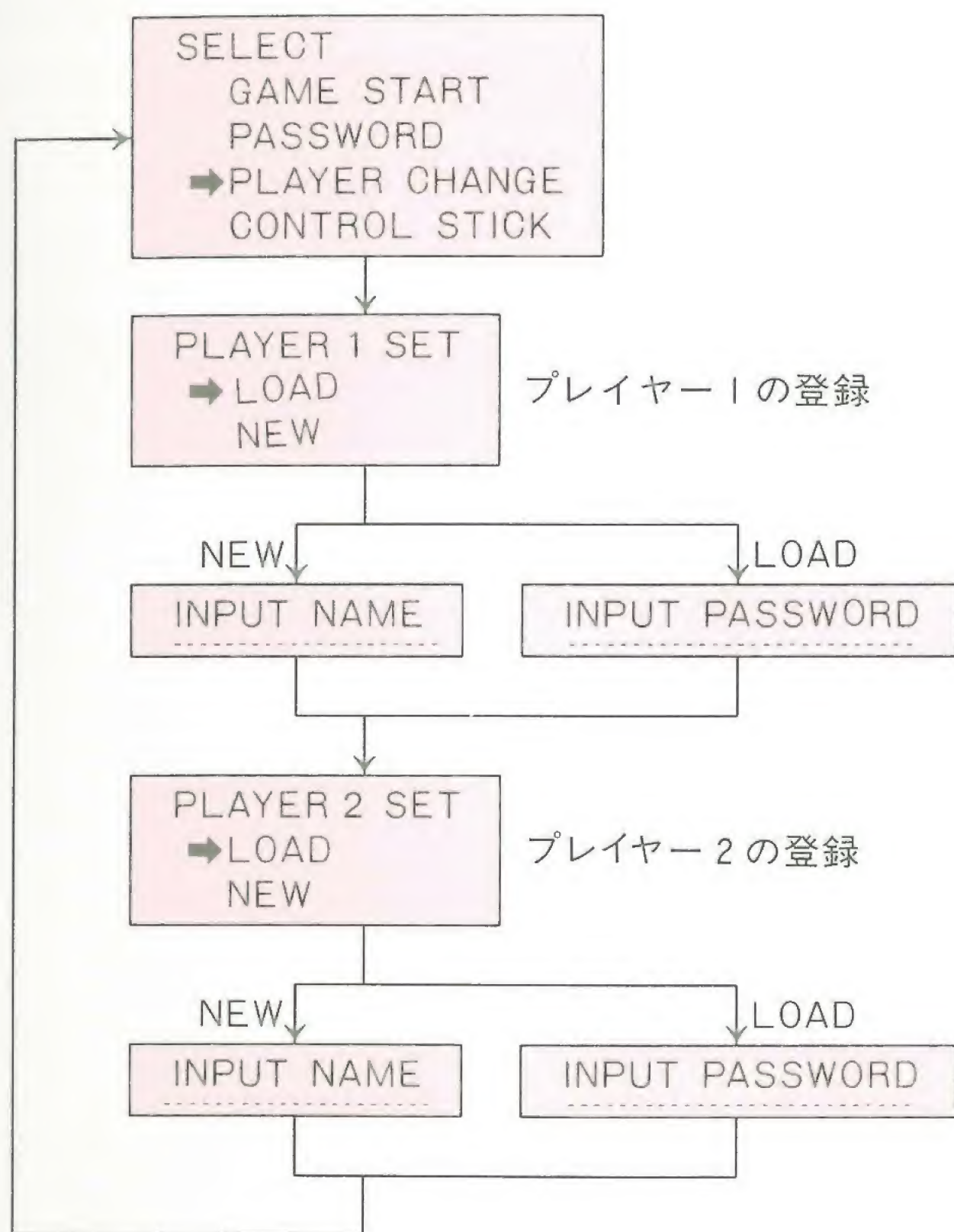




## 7. プレイヤーの変更

ゲームをするプレイヤーを変更します。

“1. プレイヤーの登録”に戻りますので、あらたに二人のプレイヤーを登録してください。プレイヤーを変更してしまうと前のプレイヤーのデータは消えてしまいますので、必要なデータならば、変更する前に必ずパスワードを出して記録しておいてください。

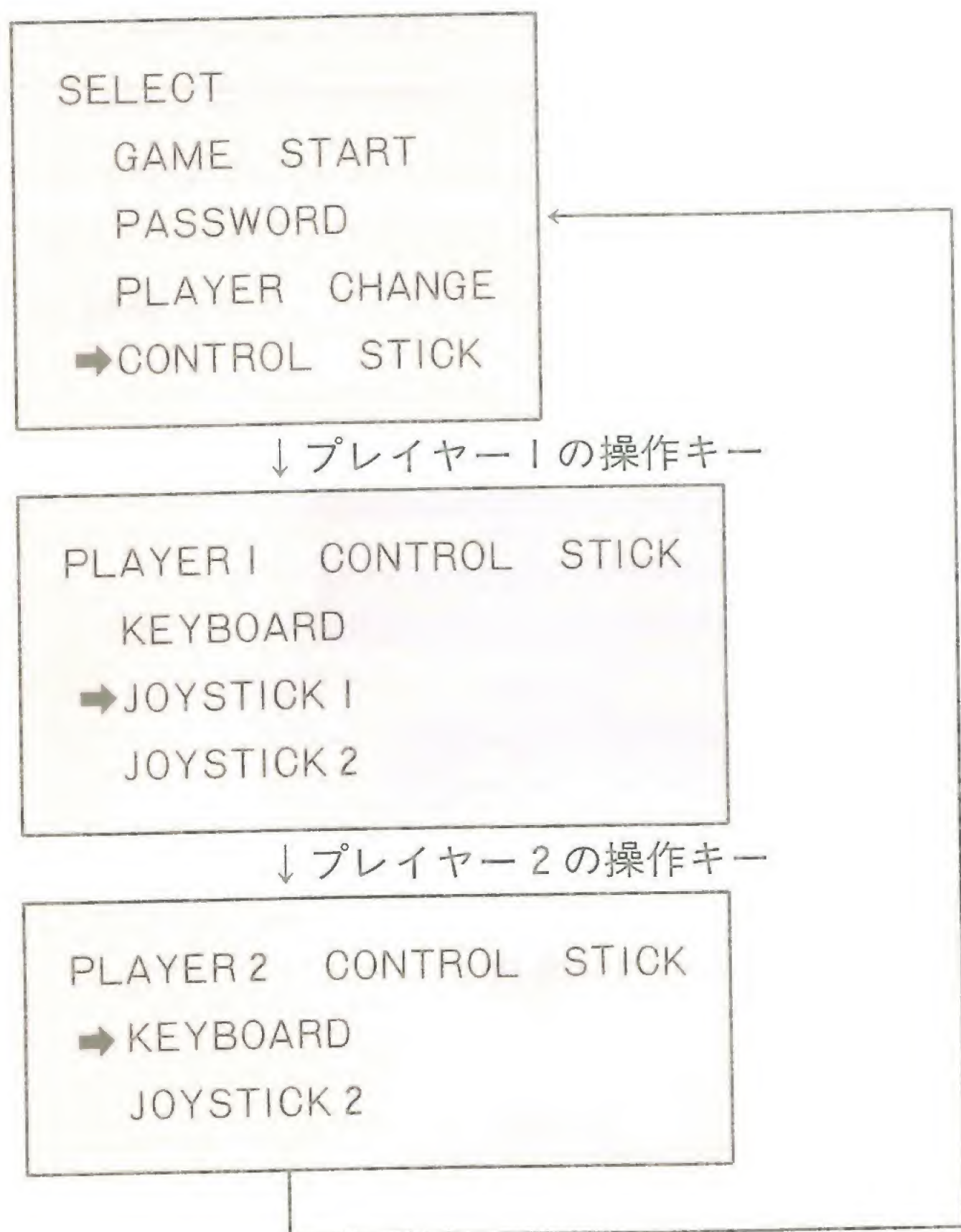




## 8. 操作キーの変更

プレイヤーの操作キー（キーボード、ジョイスティック1、2）を変えます。

“2. 操作キー”と同じようにきいてきますので、プレイヤーが操作するキーを決めてください。





# MISSION 3

ゲーム





## 1. 目的

“スーパーレイドック”の目的は、いうまでもなくギルセン軍の本星である惑星ゾンデを破壊することにある。

全14ステージからなるこのゲームをクリアすれば、おのずからその目的は果たされることになるであろう。しかし、そのためには血のにじむような努力が必要であることはいうまでもない。一度や二度の失敗にくじけずに、幾度となく挑戦してほしい。必ずやきみの努力はむくわれるであろう。とにかく、じっくりと取り組んでもらいたい。

そして、目的を果たした者にはそれぞれの貢献度により三つの階級（大佐、中佐、少佐）のうちのいずれかの階級章が与えられ、その名は永遠に語り継がれることであろう……。







## 2. 宇宙戦闘艇

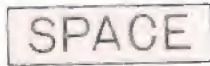
きみの操作する宇宙戦闘艇、“ネオ・ストーミーガンナー”について説明をします。プレイヤー1の機体は白と青、プレイヤー2の機体は白と赤になります。

### ①操作

プレイヤーは、キーボードまたはジョイスティック1、2で“ネオ・ストーミーガンナー”をうごかします。

### ○分離しているとき

キーボードではカーソルキー（、、、）をおすことにより、ジョイスティックではレバーをたおすことにより、八方向に進むことができます。キーボードでななめに進む場合は、たとえば左前方に進みたければ、カーソルキーのとをいっしょにおせばいいのです。

キーボードではスペースキー（）を、ジョイスティックではトリガーボタンのAをおすことによってバルカン砲を発射します。



地上攻撃用のミサイル砲は、キーボードではシフトキー([SHIFT])を、ジョイスティックではトリガーボタンのBをおすことによって発射されます。

### ○合体しているとき

合体中は、機体の操作はパイロットがします。パイロットとは合体したときに、横合体なら左、縦合体なら上にきた者のことをいいます。機体の操作は、分離しているときと全く同じです。

コ・パイロットはオプションウエポンを担当します。オプションウエポンの発射はキーボードではスペースキー([SPACE])を、ジョイスティックではトリガーボタンのAをおすことによって行います。それぞれのオプションウエポンの使い方はあとでのべますが、ここでは、オプションウエポンの選択方法について説明します。

オプションウエポンを選択するには、キーボードではシフトキー([SHIFT])を、ジョイスティックではBボタンをおしながら、カーソルキーの[↑]、[↓]をおすか、ジョイスティックのレバーを上下にうごかしてください。これで、オプションウエポンはどんどん変わっていきます。現在のオプションウエポンは画面右のインフォメーションボードの“OPTION”というウィンドウに表示されているので、それを見ながら操作してください。

また、分離したいときには、ボタンを何もおしていない状態でカーソルキーの[↓]をおすか、ジョイスティックのレバーを手前にたおしてください。

## 3. シールドエネルギー

このゲームでは、シールドエネルギーがゼロになるとゲームオーバーになります。したがって、このゲームでは、シールドエネルギーというものは非常に重要な意味を持ちます。

ゲームスタートのときに一定量を与えられたシールドエネルギーは、敵機の攻撃による被弾、敵機との衝突または隕石への追突など



で減少してゆきます。

また、敵の地上建造物の中には、破壊するとシールドエネルギーがふえるものもありますが、逆にへるものもありますので注意してください。

#### 4. ドッキング

画面右のインフォメーションボードに“DOCKING”と書かれているバーが、ドッキングエネルギーの量をあらわします。このエネルギーは、分離していると自動的に増加し、バーがグリーンのところまで到達すれば、合体可能となります。ドッキングエネルギーがいっぱいになるまでまっていれば、それだけ長い間ドッキングしていることができるのですが、シールドエネルギーとは違いドッキングエネルギーがいっぱいになったらもうそれ以上ふえることはありません。

ドッキングしている間はドッキングエネルギーは上昇しなくなります。さらに、敵の攻撃をうけたり、敵機に衝突すると、ドッキングエネルギーはへってゆき、ゼロになったら強制的に分離させられます。みずから分離したいときには、コ・パイロットが、キーボードならカーソルキーの[↓]をおすか、ジョイスティックならレバーを手前にたおしてください。

#### 5. ウエポン

##### ○単機攻撃用

##### **TWIN** (トゥイン)

バルカン砲である。単機攻撃用の武器として、昔から使われている名器である。二連射が可能になっているが、縦合体したときには四連射まで可能となる。また、横合体のときは横二連装になる。



## **BULLPUP** (ブルパップ)

空対地ミサイルの傑作ブルパップは、別れて攻撃するときには唯一の地上攻撃用の武器である。

射程距離が短く、まっすぐにしか飛ばないので、かなり近づいてねらって撃たなければならないが、うまくなればかなりの効果がえられるであろう。

## ○合体攻撃用

### **BULLDOG** (ブルドッグ)

「ブルパップ」を改良した空対地ミサイル砲「ブルドッグ」である。射程距離をのばし、なおかつコ・パイロットによるミサイルの誘導を可能にした。

コ・パイロットは、カーソルキーまたはジョイスティックを左右に操作することによりミサイルを八方向に誘導し、地上建造物をねらい撃つことができる。しかし、誘導には非常に高度なテクニックが要求される。

### **ALPHA** (アルファ)

マルチバルカン砲「アデン」をより強力に改良したもので、発射されるや否や6つに分離し、拡散しながら飛んでいくものである。これにより、前方からくる敵はほとんど破壊できるであろう。

### **DOUBLE** (ダブル)

ミサイル砲を左右同時に横向きに発射するオプションウェポンである。地形によっては、このミサイル砲が非常に役立つこともある。

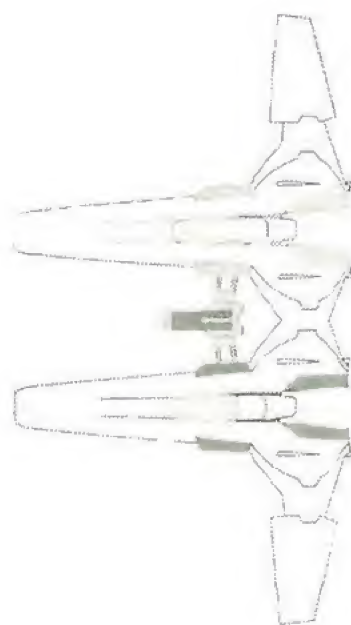




### MERRY (メリー)

6発の弾を同時に発射することができ、なおかつコ・パイロットの操作により、最大16方向にねらい撃つことができるバルカン砲である。

コ・パイロットは、カーソルキーまたはジョイスティックを八方向に操作することにより、バルカン砲の向きをかえることができる。なお、必ずスペースキーまたはAボタンをおしながら方向を操作してください。



### FIRE (ファイアー)

火の玉（ファイアーボール）を前方に発射して、その一直線上にあるすべての地上建造物を破壊しつくすものである。地上建造物が縦にならんでいるときや、何回か当てないと破壊できない地上建造物に有効であるが、シールドエネルギーをへらす地上建造物にもまちがって当たってしまう場合もあるので注意が必要である。



### TORA (トラ)

いわずとしたレーザービーム砲である。その破壊能力は敵機一機だけにとどまらず、レーザービームにふれた敵はすべて破壊してしまうほどである。



### CONDOR (コンドル)

最新鋭の自動追尾装置付き空対地ミサイル砲「コンドル」である。「コンドル」は、「ブルパップ」「ブルドック」にかわる次世代のミサイル砲として新たに開発されたものである。

敵の地上建造物を出す微弱な電磁波をとらえ、発射されるや否や地上建造物に一直線、撃破するものである。





**SPECIAL** (スペシャル)「表示では SPECIAL (6 文字)」

画面上にいるすべての空中の敵と敵の弾を一瞬にして破壊してしまうものである。ただし、これを使うとドッキングエネルギーがへるので、使いすぎには注意する必要がある。



**SLOW** (スロウ)

ネオ・ストーミーガンナーの能力を一時的に高めるので、自分以外のすべてのものがゆっくり見えるようになる。したがって、これを使えば敵の弾をよけることなど簡単であるが、使用中はドッキングエネルギーが減少するのでそんなに長くは使えない。



**KILLER** (キラー)

ストーミーガンナーのまわりに光子シールドを張り、敵の弾や敵機を消滅させるものである。ただし、光子シールドを張ることができるのは、自分のまわりの8分の1だけであるので、コ・パイロットの操作により八方向に向きをかえなければならない。スペースキーまたはAボタンをおしながらカーソルキーまたはジョイスティックのレバーを操作してください。

## 6. レベル

このゲームにおいては、レベルというものが非常に重要な意味を持っています。スピード調節機能にしても、オプションウエポンにしても、すべてレベルによってその優劣が決定されます。また、最終的な目標である大佐の称号を得るためには、最高レベル（レベル100）にまで到達しなければなりません。

今回、このゲームにおいては、最終ステージをクリアすると、一応の使命をはたしたことからゲームは終了します。したがって



そこに到達するまでにどれだけのレベルを獲得できるかが問題になってきます。

そこで、今回大佐になるために重要なこととしては、なるべく少ないゲーム数でレベル 100 に到達することです。途中でもたもたしていたりすると、大佐にはなれません。もちろん、最終ステージをクリアすれば必ず少佐の称号は得られますが、中佐、大佐の称号を獲得するのは非常に困難をきわめます。どうしても大佐の称号がほしいという方は、何度も挑戦しなければならないでしょう。

幸運を祈ります。

## 7. エネミー

主な敵の種類を説明いたします。

### ①ファイター

戦闘機のことです。空中を飛んできますが、なかには地上から発進してくるものもあります。それぞれに飛行パターンがあるので、それをすばやく見抜くことがかんじんです。

また、粒子砲やバルカン砲を撃ってくる敵もありますので注意が必要です。

### ②タンク

地上を走る装甲戦車のことです。バルカン砲を撃ってきますので注意してください。また、装甲戦車はミサイル砲でしか破壊することとはできません。

### ③ベース

地上建造物のことです。なかにはバルカン砲を撃ってくるものもあります。また、破壊するとシールドエネルギーをえられるものや、逆にシールドエネルギーをへらすものもありますので、はやくそれを見分ける必要があります。



#### ④その他

その他には、巨大戦艦などの巨大キャラクターやさまざまな仕掛けがあります。じゅうぶん注意してください。

### 8. パスワード

このゲームには途中データをパスワードの形でセーブする機能があります。セーブを行うと、そのときのレベルが保存されますので、次回、ゲームをはじめるときには、セーブしたときのレベルでゲームを再開することができます。したがって、オプションウエポンなども以前のまま使えます。

ただし、セーブしたデータを使うと、以前どんなに先のステージまで進んでいても、再びステージ1からゲームをはじめなければなりません。

セーブしたデータ（パスワード）は、間違えないように注意して記録してください。これを書き間違えては、せっかく上げたレベルでゲームができなくなってしまうので、慎重の上にも慎重に行ってください。

このマニュアルの 8、32、39、40 ページにはパスワード記入欄がありますので、そこに記入しておくといよいでしょう。

### 9. ステージ

簡単ではありますが、各ステージを順番に紹介しましょう。

#### ステージ1

隕石のちらばる宇宙空間。最後には巨大戦艦が待ちかまえているが……。

#### ステージ2

宇宙空間に浮遊する小惑星地帯。ここにも敵の前線基地が設置されている。



### ステージ 3

敵の超巨大惑星基地まで一挙にワープ。超高速でスクロールする宇宙空間。

### ステージ 4

敵の本星のまわりをまわっている超巨大惑星基地ソレイユの上空を飛行する。

### ステージ 5

超巨大惑星基地ソレイユの内部に入りこみ、基地の心臓部を撃破しなければならない。

### ステージ 6

敵の本星ゾンデまで一挙にワープ。超高速でスクロールする宇宙空間。

### ステージ 7

いよいよ敵の本星ゾンデ上空に侵入。海あり、森ありの地形の中に敵の建造物がかくされている。

### ステージ 8

荒野の中にところどころ割れ目が見えはじめ、その中に敵の基地も見られるようになる。

### ステージ 9

ついに敵の基地までたどり着いたが、ここからがさらに大変である。

### ステージ 10

敵の基地内部。建物が入り組んでいるので、ぶつからないように



飛行しなければならない。

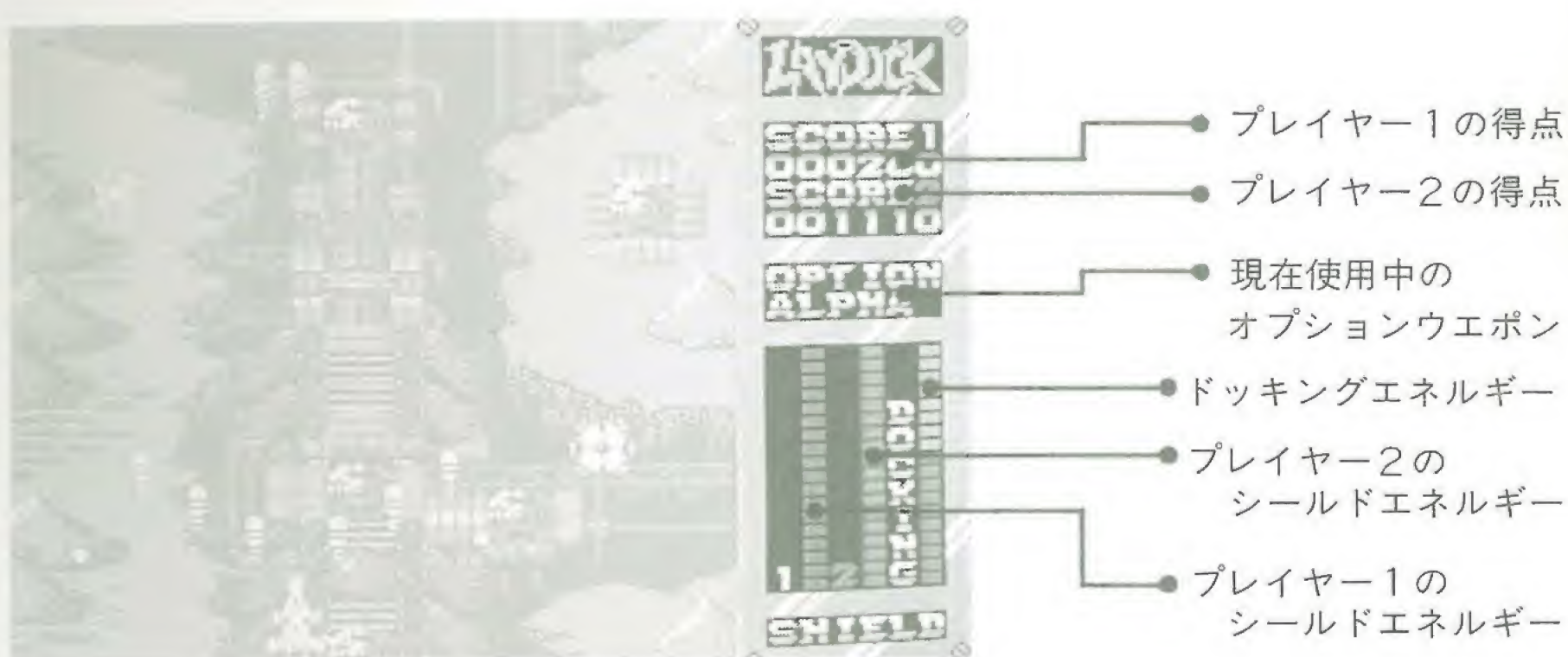
### ステージII

敵の基地内部。迷路のように入り組んでいる。

そして、最後の扉を撃破すると……。

## 10. インフォメーションボード

ゲーム中は、下の写真のようにインフォメーションボードが画面の右に表示されており、プレイヤーはつねに自分の状態を把握できるようになっています。





# MISSION 4

# —



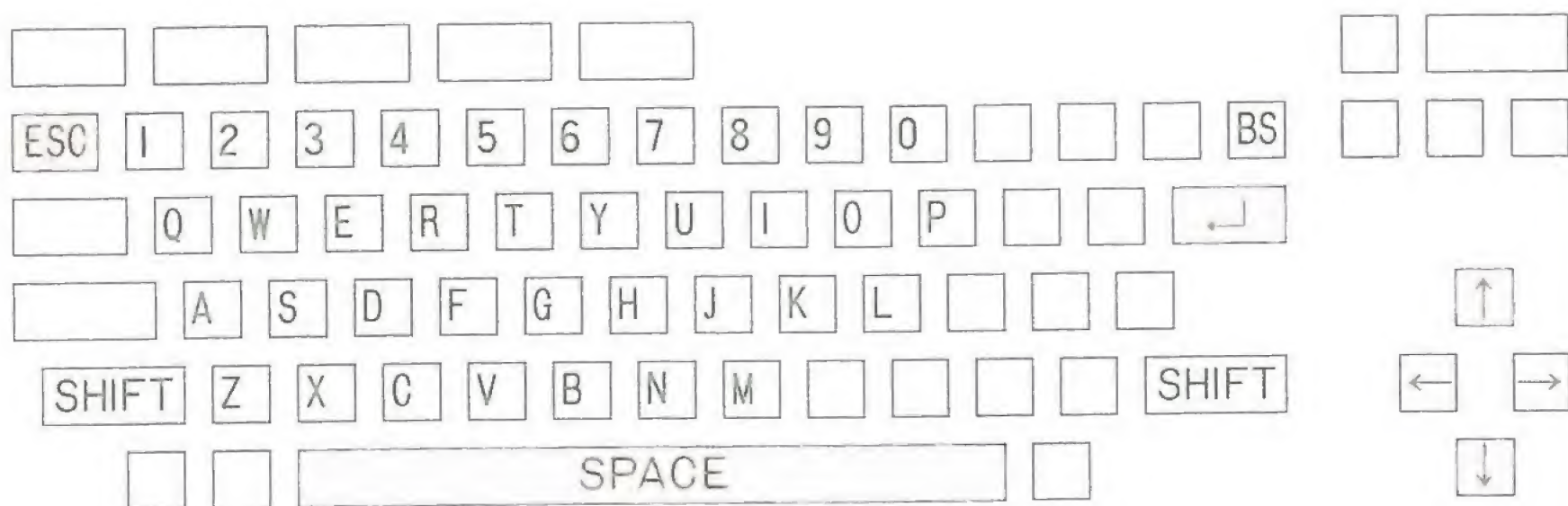


## 1. ウィンドウでのキー操作

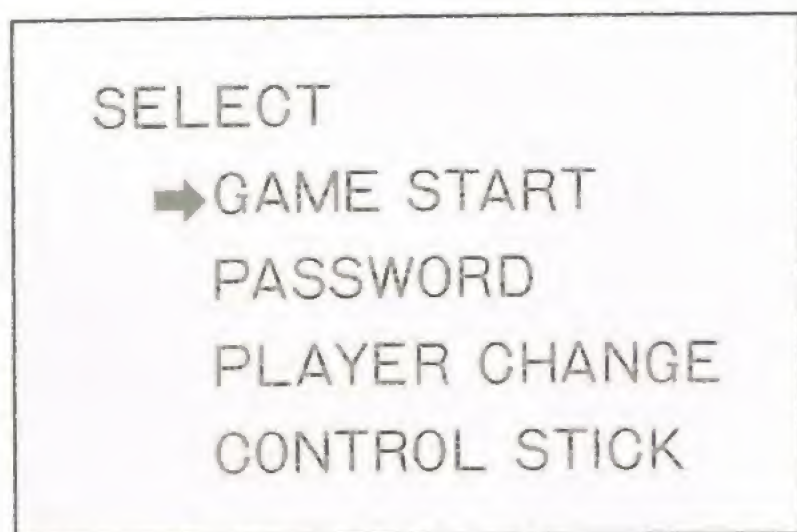
### ①キーボード

ゲームがはじまるまでの、各種設定を行うときの操作方法です。

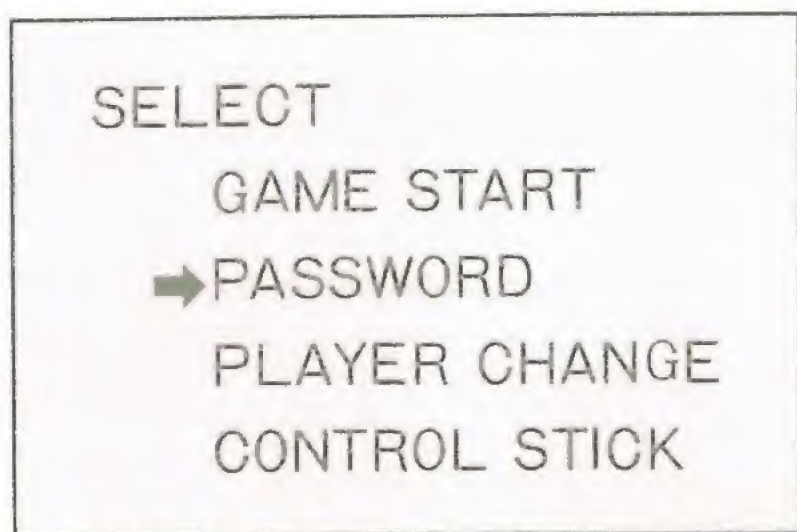
ここで使用するキーは、下図のキーボードのうち、網（□）になっている部分です。なお、テンキーのついているキーボードがありますが、操作は対応していません。




下のようなウィンドウが画面に出ている場合、

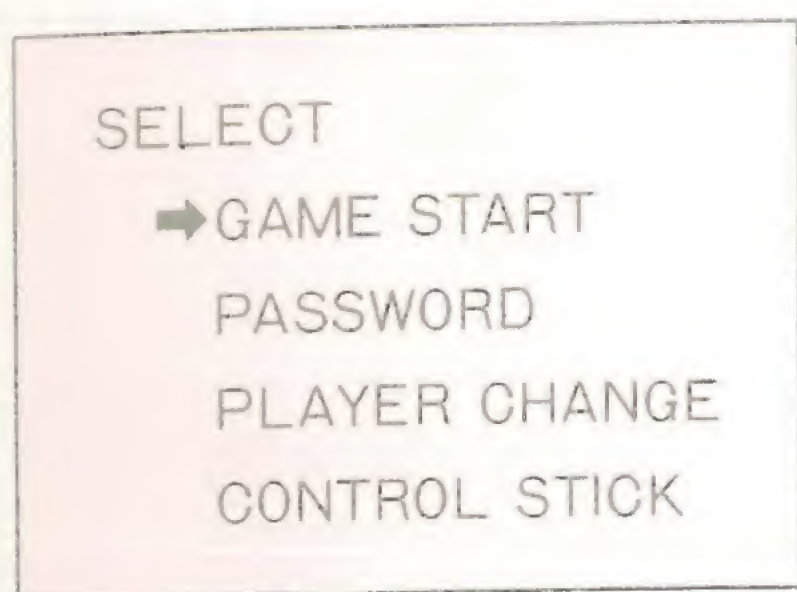


↓をおすと画面上の矢印（➡）は、ひとつ下にさがり、







このようになります。また、をおすと、



となります。




したがって、、を使って自分の選択したい場所へ矢印(➡)を持って行ってください。

そして、または **SPACE** をおすと、決定されます。

また、**ESC** をおすと、一つ前の段階に戻ることができます。入力ミスに気づいて前にもどりたいときや、設定を変更したいときに使ってください。

## ②ジョイスティック

各種設定時には、キーボードだけでなくジョイスティック（1または2）を使用することもできます。

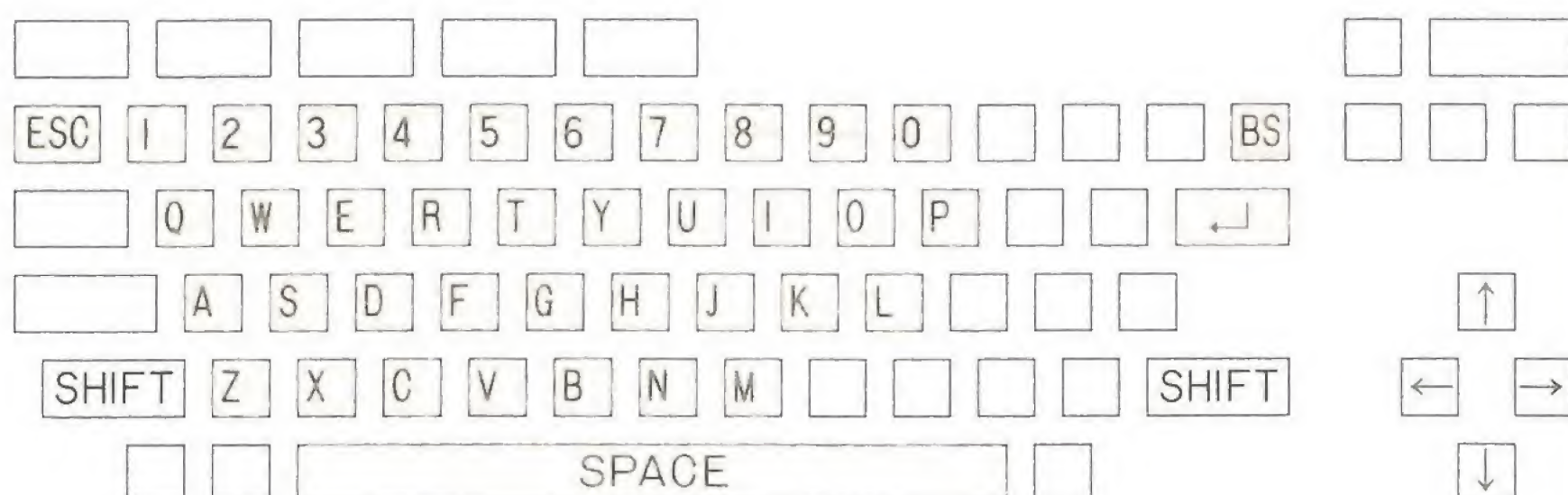
このとき、、はレバーの上下に、または **SPACE** はトリガーボタンのAに、**ESC** はトリガーボタンのBに対応しています。



## 2. 文字入力時のキー操作

文字を入力するとき（名前の入力またはパスワード入力時）には、キーボードしか使うことはできません。

使用できるキーは、下図のようになります。



入力できる文字は、数字 **0** ~ **9**、大文字の英字 **A** ~ **Z** および **SPACE** だけです。入力をミスした場合、または変更したい場合には **BS** をおしてください。

たとえば、以下のようになったとき、

INPUT NAME

HOSIK .....

<sup>アイ</sup> 'I' を <sup>オー</sup> 'O' に変更したい場合は、**BS** を 2 回おします。

INPUT NAME

H S .....

すると、このようになります。そこであらためて、<sup>オー</sup> **0** をおせばいいわけです。

**↵** または **SPACE** をおすと、入力は終了し、次に進みます。

また、**ESC** をおすと、一つ前の段階に戻ることができます。



### 3. ゲーム中のキー操作

ゲーム中に使用するキーは、下図のようになります。



ジョイスティックは、以下のようにキーボードのキーに対応しています。

→、←、↑、↓ = レバー

SPACE = トリガーボタンA

SHIFT = トリガーボタンB

ですから、以下の説明では、ジョイスティックを使用する場合は上記のように読みかえてください。

#### ①一人プレイまたは分離しているとき

一人プレイの場合または分離してプレイしているときのキー操作は以下のようなになります。

→、←、↑、↓ : ネオ・ストーミーガンナーをうごかします。

SPACE : バルカン砲を発射します。






SHIFT : ミサイル砲を発射します。

ESC : ゲームを一時停止します。



## ②合体中のパイロット


合体しているときのパイロットのキー操作を説明します。





- 、、、 : ネオ・ストーミーガンナーをうごかします。  
:  
 : バルカン砲を発射します。







## ③合体中のコ・パイロット

合体しているときのコ・パイロットのキー操作を説明します。

-  : オプションウェポンを発射します。

-  : 分離します。(ただし、コ・パイロットはほかのキーをおしてはいけません。)

-  + 、 : オプションウェポンの選択をします。(必ずをおしながらカーソルキーを操作してください。)

-  + : オプションウェポンの種類によっては、  
、、、 : をおしながらカーソルキーを操作しないと有効でないものもあります。



# MISSION 5

## エピソード





今回は、ふーたろうことヒラ山本がよくがんばってくれた。わたしは、あーせいこーせいと言っているだけでよかった。いい身分である。

また、グラフィックスのでもすごい。さすがに中島参謀長である。これはMSXの限界ではないかと思えるほどのできばえである。わたしが、何も言わなくてもちゃんとやってくれるのである。いい身分である。

ミュージックはトミーこと富田茂君である。音楽に関しては何も言えないわたしは、静かに見守っていたのである。いい身分である。

その他にもいろんな人にお世話になったが、ありがたいものである。

最後に、“スーパーレイドック”のサブタイトルを考えて送ってくれた皆さん、どうもありがとうございました。最終的に森豊史君が応援してくれた“MISSION STRIKER”に決定いたしました。

これからもよろしくお願いします。

連邦宇宙軍総司令 細川 勝 男

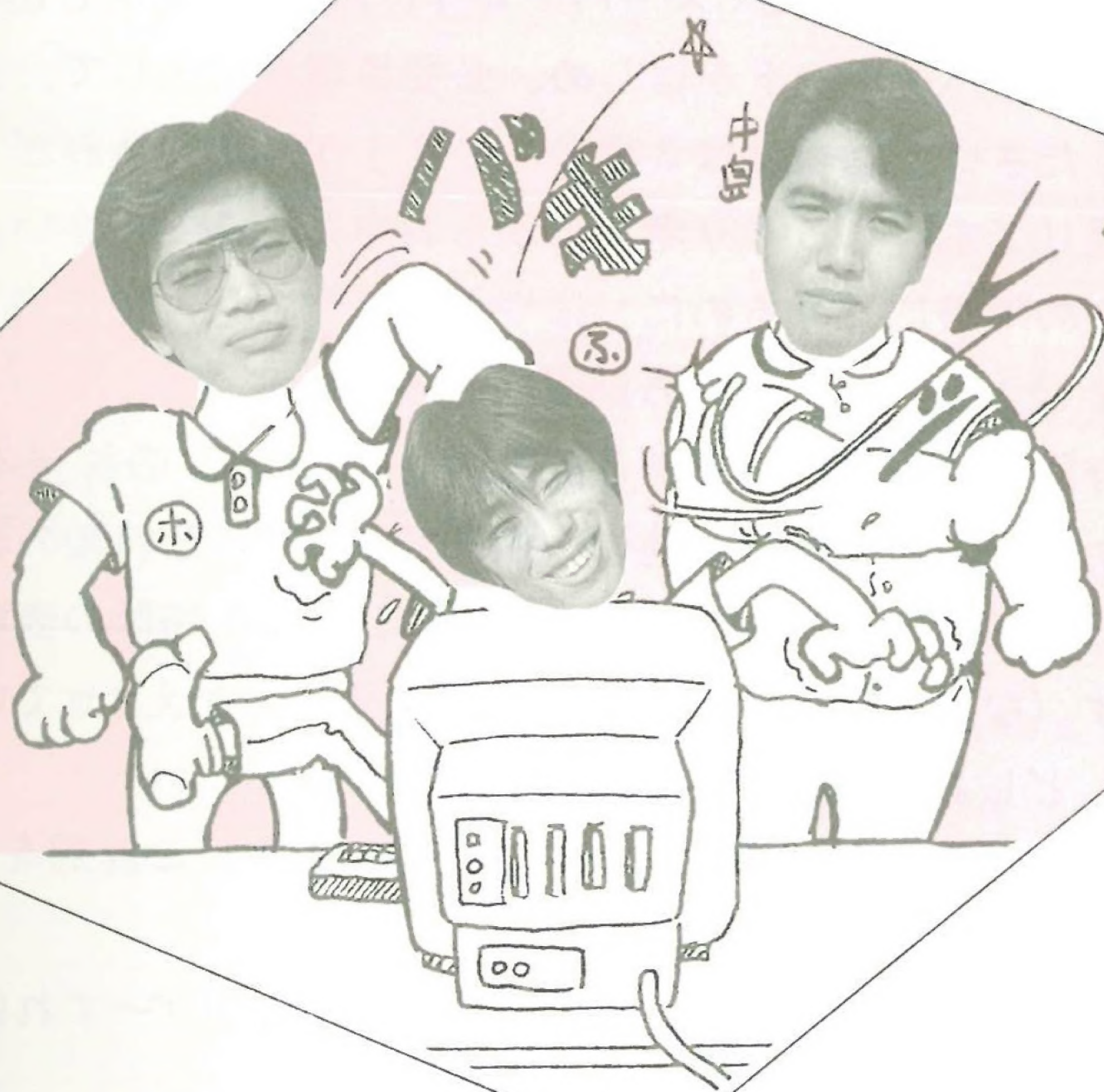
約半年間、こつこつ絵を描いていたわけですが、MSXというハードは、何度やってもデザイナーには辛い機種だなァ、と思います。仕事上の制限は無数にあるのに、きれいに描いて当り前、少しでも見にくかったり、美しくなかったりすると、ユーザーの反応は冷たく、鬼の様な指摘がビシバシときます。14ステージ210画面のマップは、1週間でひとつのステージ、のペースでいっても4ヶ月かかります。実際にゲーム上では1シーン3分弱で通り過ぎてしまうのです。ああ無情、祇園精舎の鐘のオト、デザイナー冥利はまったく梨本勝とゆーことです。そして電気絵書きはサトリをひらき、ますます目が悪くなり、腱鞘炎におびえながらただ闇雲にカーソルを叩くのです。合掌。

ちびくろさんぼ一長官 中 島 健 二

遂に完成しましたスーパーレイドック!! それは僕が何事もなく平和な時間を過ごしているときだった。細川開発部長(以下⑤)が歩いてきて「お前の次の仕事が決ったぞ」と唐突に語りかけたのだった。なんのことかなーとおそろおそろ尋ねてみると、「MSXのレイドックだがや」ときたもんだ。「がびちよーん。何勝手に決めてきとんのー」と口から出たときには、⑤はにこやかに去って行ったのだった。ん〜、がくつ。しょうがなくちょこちょこと、ルーチンをつくっていると、またまた⑤はやってきた。「今度はスーパーだがや、ふっふっふっ」、こりゃーまいった。MSXでスーパーなんて細川さんもうとうとうぷつつんかと思いつつもプログラムに励む⑤だった。いとおかしけれ。

連邦宇宙軍ヒラ 山本フータロー





『スーパーレイドック』開発特別委員会

ゲームデザイナー：細川 勝男

プログラマー：山本 哲也

アシスタントプログラマー：内藤 時浩

西脇健太郎

前田 昌宏

グラフィックデザイナー：中島 健二

服部 豊和

ミュージック担当：富田 茂



いま、MSXの限界を  
超えた宇宙が広がる!!

▶デモシーン



## 戦略シーン

はじめに両軍共、植民星系数・艦船それに総合生産力には大きな違いはありません。ゲームスタートすると帝国軍(コンピュータ)は一手進むごとに、植民星系への投資や税金の収集、艦船の建造とその配備、艦隊の派遣を行ない、そして中立星系を攻略してきます。その攻略に成功すると、生産力が上がり帝国艦隊の強化が早くなります。

基本的な作戦とは無理のない収税で資金を集め、それを星系投資と艦船建造にバランスよく配分し、帝国軍より先に艦隊を増強し、星系を攻略することと言えます。



MSX



MSX

▲デモシーン



## 艦隊戦シーン

画面左が自軍、右が帝国軍で、自軍の艦の配置が終わると、敵艦をコンピュータが配置して戦闘が始まります。3回の戦闘ごとに戦闘継続か撤退かを選びます。敵艦隊が撤退することもあります。

劣勢でも作戦次第で勝利することが可能です。そして、壊滅させた敵艦隊からは重要な情報が得られることもあります。

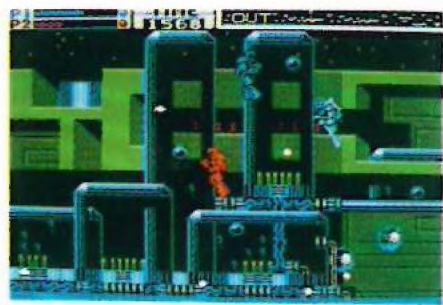


MSX

## 惑星戦シーン

惑星を制圧することが目的です。投入する艦隊が十分な戦力を有し、かつ惑星降下直前における補給及び爆撃の位置と時間設定が戦術的に正しければ、惑星攻略に成功する確立は高いのです。

あとはドライビングアーマー(地上制圧用攻撃型パワードスーツ)を操る君の腕次第です。



MSX

ゲーム内容は、他機種と同等!  
RAM16K以上の、すべての  
MSXでプレイ可能!

**2 MSX MEGA ROM**  
**メガROM使用 ¥6,800 で発売中!**



**1メガビットROM採用  
総てのMSXで作動**

バッテリーバックアップのS-RAM内蔵。  
マップの広さや、ゲームの内容は、オリジナル版と同様。



MSX

**MSX**

8K  
以上

**MEGA ROM**

バッテリー付S-RAM内蔵  
メガロム版

**¥6,400**

MSX マークはアスキーの商標です

**T&E SOFT** テレフォンサービス  
名古屋 (052) 776-8500



**T&E SOFT** INC





## Special Command

You have performed a brilliant exploit and we at the United Space Army Headquarters highly appreciate you. We are now commanding you that you would get aboard Neo Stormy Gunner of newly developed Roll Down type to attack Zonde planet. But we think that your enemy, Gürsen army, would launch a fierce counterattack to you as they have completed a super-gigantic planet base Soleil.

We are looking forward to your successful execution of the special command.

Commander-in-Chief  
of the United Space Army

*Hatsuo Hosokawa*

Chief of the staff of the  
United Space Army

*Kenji Nakashima*

Captain

*F. Yamamoto*

※本書は再発行いたしませんので、大切に保管してください。

T&E SOFTのすべての製品はレンタル店への使用許可は与えておりません。  
万一、当社製品をレンタルに使用している場合、すべて違法行為となります。  
また、このプログラムは、あなた個人として利用するほかは著作権法上、当社  
に無断では使用できません。



**T&E SOFT**® INC.